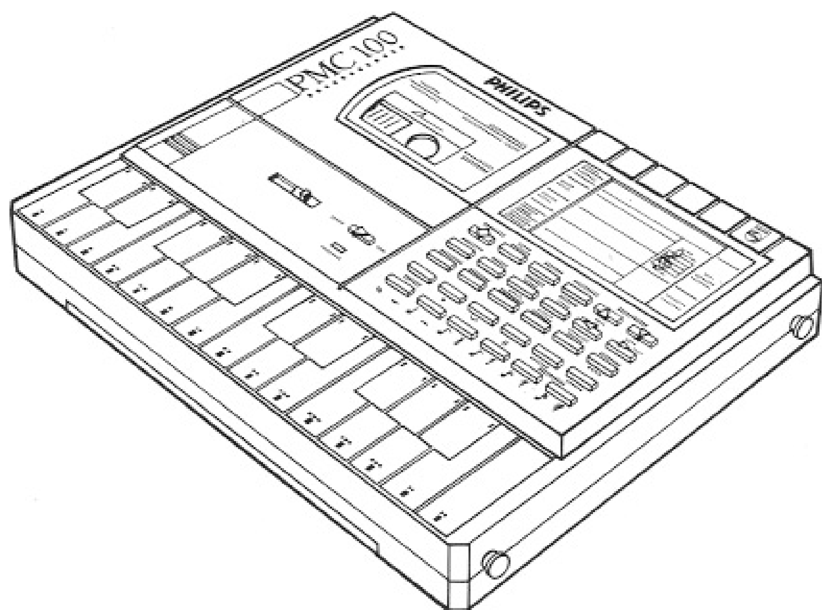
PMC100

C O M P O S E R



PHILIPS



OVERZICHT VAN DE INSTRUMENTEN

Melodie- en begeleidingsstemmen

1. Violen
2. Spaanse gitaar
3. Synthesizer-piano
4. Steel drum
5. Clarinet
6. Marimba
7. Koper
8. Mondharmonica
9. Hoorn
10. Synthesizer
11. Getokkeld
12. Vibrafoon
13. Rock-bas
14. Elektrische bas
15. Banjo

Melodiestemmen

BAS
16. Funk-bas
17. Slagbas
18. Synthesizer-bas
19. Slam bas
20. Click bas
21. Bas
22. Rasp bas

TOETSEN
23. Piano
24. Elektrische piano
25. Elektrische piano 2
26. Akoestische piano
27. Speelgoedpiano
28. Clavecimbel
29. Accordi

SYNTHESIZER
30. Synth lead
31. Synth klok
32. Synth sweep
33. Synth pipe
34. Synth-bel
35. Synth solo
36. Synth fuzz
37. Synth fuzz solo
38. Synthi
39. Synth shimmer
40. Synth wah

SNAARINSTRUMENTEN
42. Blues-gitaar
43. Rock-gitaar
44. Lead-gitaar
45. Slaggitaar
46. Hit gitaar
47. Sitar
48. Harp
49. Pop-harp
50. Koto
51. Synth snaren
52. Viool

SLAGWERK
53. Klokkenspel
54. Vibrochime
55. Chimese
56. Sideglock

BELLEN
57. Jime
58. Kerstklokje
59. Fuzz chime
60. Astro chime
61. Bel
62. Handbel
63. Ruimte-bel
64. Stick bell
65. Fuzz bell
66. Bell synth
67. Sizzle gong

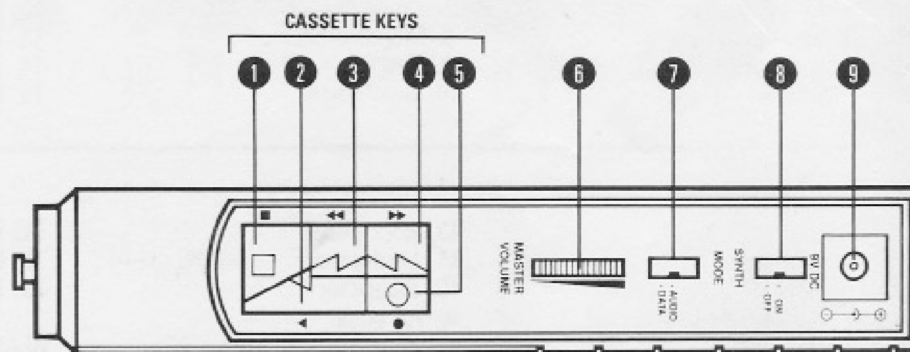
KOPER
68. Trompet
69. Trombone
70. Tuba
71. Wah brass
72. Bell brass
73. Brass Synth

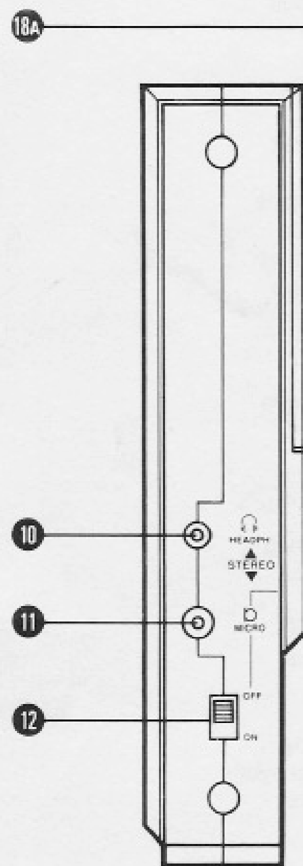
BLAASINSTRUMENTEN
74. Dwarsfluit
75. Piccolo
76. Hobo
77. Saxofoon
78. Fagot
79. Doedelzak
80. Panfluit
81. Breath pipe
82. Jazz pipe
83. Andes-fluit
84. Mondharp

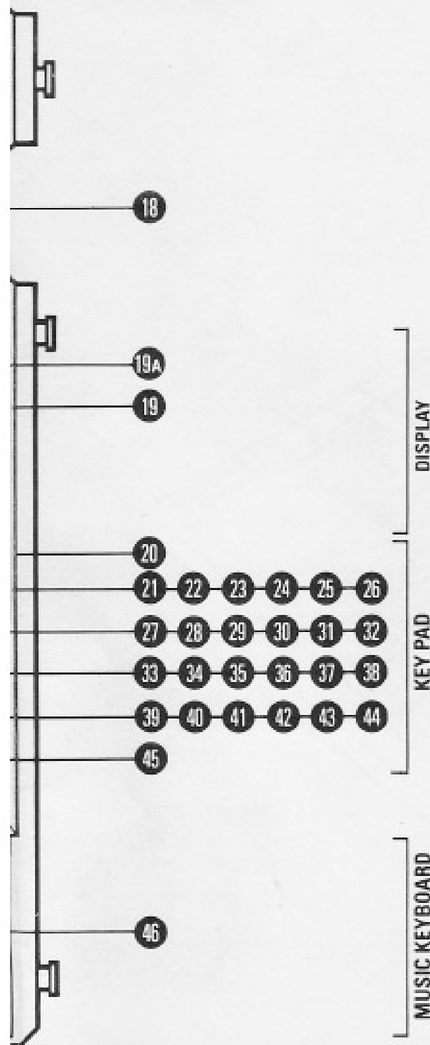
EFFECTEN
85. Alien
86. Spacewarp
87. Wow
88. Zime
89. Sparkle
90. Quack
91. Space ring
92. Fuzz star
93. Tonk
94. Planet X
95. Fuzz wah
96. Zip
97. Ping
98. Fuzz ring
99. Reverse synth
100. Vocodex

UITVOUWBLAD MET AANDUIDINGEN VAN ONDERDELEN VAN DE PMC100 ▶

ONDERDELEN VAN DE PMC100







CASSETTE KEYS
1 STOP
2 PLAY
3 FAST FORWARD
4 REWIND
5 RECORD

6 MASTER VOLUME CONTROL
7 AUDIO/DATA SWITCH
8 SYNTH ON/OFF SWITCH
9 DC SOCKET

10 STEREO OUTPUT SOCKET
11 STEREO MICROPHONE SOCKET
12 MICROPHONE ON/OFF SWITCH

13 MICROPHONE
14 TAPE COUNTER
15 COUNTER RESET BUTTON
16 POWER / POWER LOW INDICATOR
17 BATTERY COMPARTMENT

18 CASSETTE DOOR
18A CASSETTE DOOR SIDE LIP
19 LCD DISPLAY
19A DIGITAL DISPLAY SECTION

20 STOP/START KEY

COMMAND KEYS
21 ENTER
22 CLEAR MEMORY
23 INSERT
24 DELETE

CONTROL KEYS
25 UP SCROLLING / OCTAVE SHIFT UP
26 DOWN SCROLLING / OCTAVE SHIFT DOWN
31 LEFT SCROLLING / YES (CONFIRM)
32 RIGHT SCROLLING / NO (CONFIRM)

MODE KEYS
27 DEMO
28 TAPE
29 STEPTIME
30 REALTIME

PERFORMANCE KEYS
33 VOICES
34 VOLUMES
35 ACCOMPANIMENT STYLE
36 ACCOMPANIMENT MODE
37 SUSTAIN/PITCH
38 DRUMS

CHORD KEYS
38 NOTE
43 ROOT
44 TYPE

NOTE/REST KEYS
39 REST SELECT
40 DOT
41 TIE
42 TRIPLET
45 NOTE/REST VALUE

46 MUSIC KEYBOARD

INHOUDSOPGAVE

Deze handleiding zal je helpen om het beste uit je PMC te halen en geeft suggesties hoe je verder kunt experimenteren. Je zult combinaties zien van eenvoudige explicaties en stapsgewijze instructies aan de hand van geïllustreerde voorbeelden. Bij elk voorbeeld vind je de stappen die je moet doorlopen om een functie uit te voeren. Zo'n reeks handelingen wordt een "SID" genoemd (afgeleid van Sequence Instruction Display).

Een SID toont je de toetsen, de volgorde waarin ze ingedrukt moeten worden en wat er op het display verschijnt. Het omvat de volgende facetten: waarmee een toets wordt aangeduid die moet worden ingedrukt op het toetsenpaneel, als aanduiding (soms knipperend) van de informatie die op het display moet verschijnen als resultaat van eerder ingedrukte toetsen en om aan te geven dat je de toetsenbordtoetsen moet gebruiken of een specifieke toets in moet drukken.
In enkele hoofdstukken van deze handleiding worden, gemakshalve, complete illustraties van het display opgenomen.

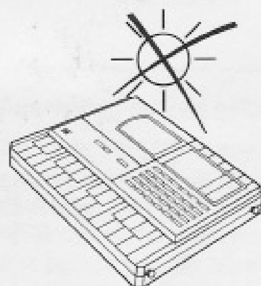
Wij wensen je veel plezier toe.

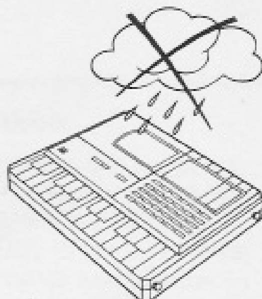
VOORZORGSMAATREGELEN

De PMC100 is een hoogwaardig, veilig en betrouwbaar produkt dat je lange tijd trouwe dienst zal bewijzen als je de volgende voorzorgsmaatregelen in acht neemt:

De voeding
- Verwijder de batterijen als het apparaat gedurende langere tijd niet gebruikt wordt. Lekkende batterijen kunnen het inwendige van het apparaat ernstig beschadigen.
- Zorg ervoor dat de batterijen goed in het apparaat geplaatst worden, overeenkomstig de polariteitsaanduiding (– en +). De PMC100 werkt niet als de batterijen verkeerd worden aangebracht. Het kan zelfs schade veroorzaken.
- Plaats en verwijder de batterijen altijd met de SYNTH ON/OFF (Synthesizer Aan/Uit) schakelaar ❽ op de OFF (Uit) stand. Als je een netvoedingsapparaat gebruikt, neem dan de aansluiting uit het apparaat voordat je de batterijen plaatst of verwijdert.
- Gebruik alleen de aanbevolen netvoedingsapparaten (typen: ACC01, ACC02 of ACC03), die door je handelaar geleverd kunnen worden. De batterijen kunnen oververhit raken als je ze niet goed (met verkeerde polariteit) in het apparaat plaatst terwijl het netvoedingsapparaat is aangesloten.

De omgeving
- Vermijd extreme temperaturen en vochtigheid. Stel het apparaat niet onnodig lang bloot aan direct zonlicht en berg het niet op een warme plaats op (zoals in een gesloten auto die in direct zonlicht staat, boven op een verwarmingsradiator, etc.).
- Voorkom aanraking met water en vermijd zanderige of erg stoffige plaatsen.





Het hanteren
- Voorkom harde schokken en plaats geen zware voorwerpen bovenop je PMC100. Let erop dat het apparaat nergens tegenaan stoot als je het bij je draagt.
- Gebruik niet meer kracht dan nodig is om toetsen, schakelaars en regelaars te bedienen. Op die manier voorkom je onnodige beschadiging.



Het reinigen
- Om stof en ander vuil te verwijderen kun je de uitwendige oppervlakken voorzichtig afnemen met een schone of iets vochtige, zachte doek. Gebruik vooral nooit oplosmiddelen zoals benzine of verfverdunners, ontvlambare poetsmiddelen, etc.
- Na landurig gebruik kunnen de kop en aandrukrol van het cassettemechanisme vuil worden. Ook kan het nodig zijn de kop van tijd tot tijd te demagnetiseren. Gebruik daarvoor alleen officiële en overal verkrijgbare cassette reinigingssets (zowel voor het reinigen als voor het demagnetiseren) en volg daarbij de instructies die je bij zo'n set ontvangt.



De handleiding
- Bewaar deze handleiding op een veilige plaats voor later gebruik.

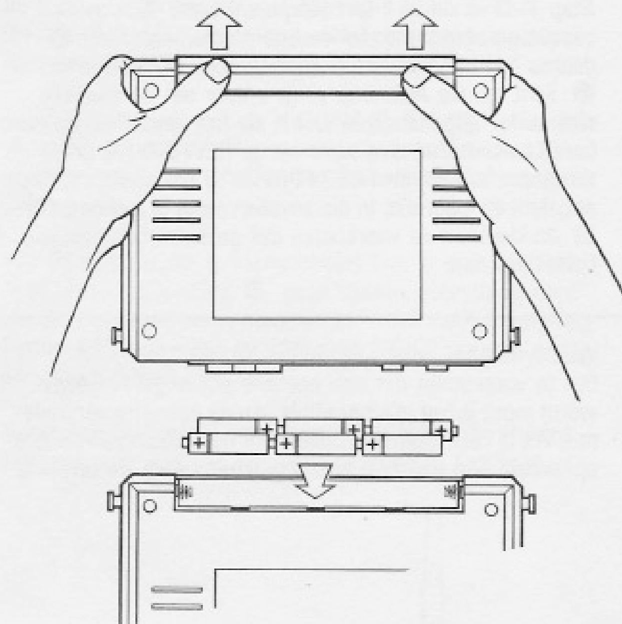
1 HET BEGIN

Het is niet moeilijk de PMC100 klaar te maken voor gebruik. Je hoeft alleen de volgende stappen te volgen.

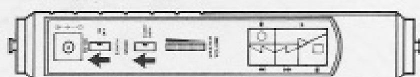
Installatie

Stap 1: Verwijder de beschermende folie van het bovenste bedieningspaneel en het LCD display voorzichtig ⑲.

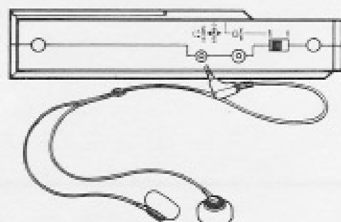
Stap 2: Verwijder het deksel van het batterijvak ⑰ zoals aangegeven in de illustratie en plaats er zes 1.5 V Alkaline batterijen, type LR6 maat AA in. Let er vooral op dat de polen aan de juiste kant zitten, zoals aangegeven in het batterijvak. Doe het deksel weer zorgvuldig op zijn plaats.



Als je een stopcontact in de buurt hebt, dan kan je batterijen besparen door een los verkrijgbaar netvoedingsapparaat, type ACC01 (02/03) (9 V gelijkstroom gestabiliseerd) te gebruiken. De batterijen worden automatisch uitgeschakeld als het netvoedingsapparaat wordt aangesloten ⑨ op je PMC100. Probeer vooral geen ander netvoedingsapparaat aan te sluiten.



Stap 3: Sluit de oortelefoon aan op de stereo-uitgang ⑩ op de zijkant van de PMC100.

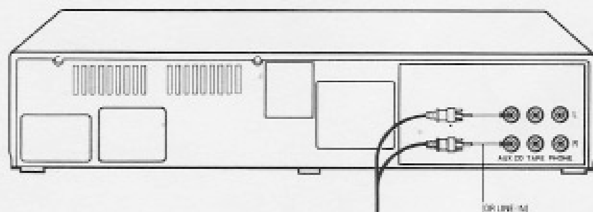


Aansluiting op een geluidsinstallatie

Als je de PMC100 binnenshuis gebruikt, dan kan je het geluid beluisteren via je HiFi of ander geluidssysteem door de uitgang van de oortelefoon ⑩ van je PMC100 te verbinden met de AUX ingang of LINE-IN van je versterker met behulp van het bijgeleverde stereo aansluitsnoer.

N.B.: Schakel de versterker en je PMC100 UIT voordat je de aansluiting tot stand brengt en zet de volumeregelaars van je PMC en de versterker zo laag mogelijk.

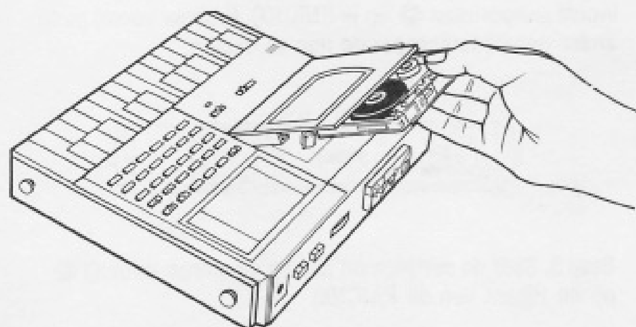
Het uitgaande signaal voor de oortelefoon van de PMC wordt ingesteld met behulp van de MASTER VOLUME



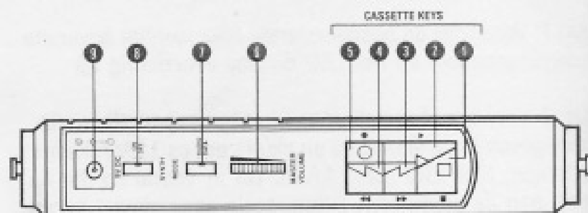
(hoofd-volumeregelaar) ⑥ die op de laagste stand ingesteld moet zijn. Als de aansluiting gemaakt is moet je, om mogelijke schade aan de luidsprekers te voorkomen, de volumeregelaars van beide apparaten geleidelijk opdraaien tot het gewenste niveau.

Beluisteren van je muziek-cassettes

Stap 1: Open het deksel van het cassettevak, plaats er een bespeelde cassette in en sluit het vak vervolgens weer zonder daarbij kracht uit te oefenen.



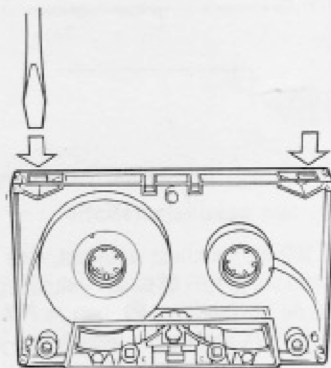
Stap 2: Zet de hoofd-volumeregelaar ❻ op een laag niveau. Zorg ervoor dat de AUDIO/DATA schakelaar ❼ op AUDIO staat en dat de SYNTH ON/OF schakelaar ❽ op OFF staat.



Stap 3: Druk op de PLAY (afspelen) toets ❷ van de cassetterecorder en stel de hoofd-volumeregelaar ❻ daarna op het gewenste niveau. De rode POWER indicator ⓰ licht op. De Autostop zorgt ervoor dat de cassetterecorder uitgeschakeld wordt als het einde van de band bereikt wordt, behalve wanneer je REWIND (versneld terugspoelen) ❹ en FAST FORWARD (versneld vooruit spoelen) ❸ gebruikt. In die gevallen moet je zelf op STOP ❶ drukken om te voorkomen dat de batterijen onnodig belast worden.

Bandteller:
Met behulp van de bandteller ⓮ kun je specifieke stukken op je cassette opzoeken. Normaliter moet je hem op nul stellen als je een cassette af gaat spelen. Druk op de nultoets ⓯ naast de bandteller om het display weer op de nulstand te brengen.

Wisbeveiliging:
Om te voorkomen dat een opname per ongeluk gewist wordt moet je het afschermlipje van de cassette verwijderen. Wil je hem later gebruiken voor het maken van andere opnamen, doe dan een stukje plakband over de opening.



Het luisteren naar muziek is natuurlijk prachtig, maar er gaat niets boven het zelf maken van muziek! In de volgende sectie kun je lezen hoe je kunt beginnen met het gebruiken van de synthesizer. Laten we dus snel verder gaan.

2 GEBRUIK VAN DE SYNTHESIZER

Om de synthesizer in te schakelen moet je de SYNTH ON/OFF schakelaar ❽ op de ON stand zetten. De rode POWER indicator ⑯ onder de STOP/START toets ⑳ licht op om aan te geven dat het apparaat ingeschakeld is en dat de batterijen in orde zijn. Licht de spanningsindicator niet op, kijk dan of je PMC goed geïnstalleerd is, zoals beschreven in Sectie 1.

De spanningsindicator geeft ook aan als de spanning te laag wordt. Gaat hij uit, terwijl de synthesizer aan staat, dan betekent dit dat de spanning van de batterijen laag wordt. De synthesizer kan nog tien tot vijftien minuten gebruikt worden (lang genoeg dus om muziekgegevens op de band vast te leggen – zie Sectie 9 MAKEN VAN DATA-OPNAMEN) en de cassetterecorder zal nog gedurende enkele uren kunnen werken.

N.B.: Het kan zijn dat de indicator op OFF (UIT) staat als de synthesizer en de cassettespeler tegelijk actief zijn. Hieruit mag je niet afleiden dat de batterijen uitgeput zouden zijn.

Als de synthesizer is ingeschakeld kun je direct op het membraantoetsenbord ㊻ gaan spelen, gebruik makend van de standaard stem, nummer 64 "Stick bell". Raadpleeg Sectie 5 Wijzigen van de stemmen (VOICES) als je een andere stem wilt gebruiken.

Beter nog, laat maar eens horen wat je tot stand kunt brengen door naar de demonstratiesong te luisteren.

3 AFSPELEN VAN DE DEMO-SONGS

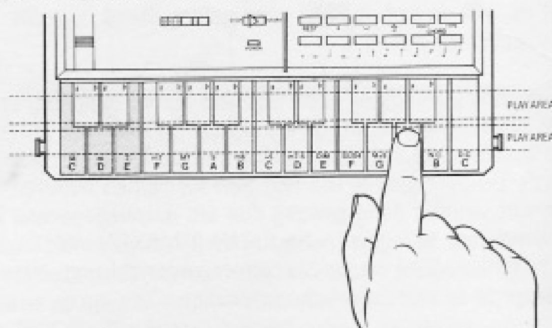
Nu ben je klaar om muziek te gaan maken en makkelijker kan het niet. Maar laten we eerst eens naar een DEMO song luisteren.

Als je de PMC synthesizer aanzet gaat het woord DEMO boven in het display ⑲ knipperen en zie je het nummer 1 op het cijferdisplay ⑱ (rechtsboven). In het geheugen van de PMC staan drie demo-songs.

TRACK			
NUMBER	DEMO	1	
ROOT			
TYPE			4 OCTAVE DISPLAY
ACCOMP STYLE	DISCO		
ACCOMP MODE	ARRANGED		NOTE REST
REAL TIME			
TAPE			

Je hoeft alleen maar op de STOP/START ⑳ toets te drukken om de DEMO nummer 1 te horen.

Wil je zelf spelen? Geen enkel probleem!
Druk op een paar willekeurige toetsen van het toetsenbord om de melodie over te nemen. Als je het toetsenbord gebruikt, druk dan alleen op het midden van elke toets (niet op het bedrukte deel van de toets).



Je vraagt je af welke noten je moet spelen?
In de DEMO stand zorgt de PMC ervoor dat elke noot die je speelt in harmonie is met de begeleiding. Magie? Nee, alleen maar techniek.

Wil je de stemmen snel verwisselen?
Om tijdens het spelen snel over te gaan op andere stemmen hoef je alleen maar op een van de drie grijze toetsen – helemaal aan de linkerzijde op het toetsenbord – te drukken om van melodie-instrument te wisselen.

Druk weer op de STOP/START ⑳ toets om het afspelen van de DEMO song te beëindigen.

Als je naar een van de andere twee DEMO songs wilt luisteren moet je op de (UP) (omhoog) ㉕ of (DOWN) (omlaag) ㉖ scroll-toetsen drukken en vervolgens op STOP/START ⑳ .

Om terug te gaan naar de DEMO mode vanuit een andere mode hoef je alleen maar op DEMO ㉗ te drukken.

BELANGRIJK: Nu wordt het tijd "SID" aan je voor te stellen, oftewel "Sequence Instruction Display" (het display waarop een reeks instructies gegeven wordt). Elke SID laat je zien hoe je een keuze moet maken door elke toets waarop je moet drukken in de juiste volgorde te laten zien. Het is makkelijk te volgen, zoals je in onderstaande SID kunt zien voor het kiezen van een DEMO song.

N.B.: ALS JE DE (UP), (DOWN), (LEFT) (= links) OF (RIGHT) (= rechts) BESTURINGSTOETSEN IN EEN MENU GEBRUIKT, GELDT DAT JE SNEL DOOR DE MOGELIJKHEDEN HEEN LOOPT ALS JE DE TOETS INGEDRUKT HOUDT.



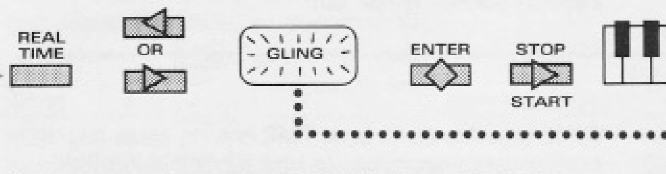
4 BEGINNEN MET GLING

Wat is Gling?

In Gling kun je geen valse noten spelen. Het betekent dat je met elk van de twaalf verschillende begeleidingsgroepen mee kunt spelen, terwijl de PMC techniek ervoor zorgt dat je GEEN VERKEERDE NOOT KUNT SPELEN! Dat is overigens nog niet alles. Terwijl je speelt maakt de PMC een DIGITALE opname van je optreden.

Gling is een van de drie REALTIME modi. SuperGling en Promode zijn de twee andere en die zullen we later bekijken. "Spelen in Realtime" betekent dat je een melodie speelt op het PMC toetsenbord, samen met een vooraf geprogrammeerde achtergrond-begeleiding.

Volg nu onderstaande SID om het zelf eens te proberen.



Op het display kun je de ACCOMP(animent) STYLE (= begeleidingsstijl) (b.v.: Disco) en de ACCOMP(animent) MODE (= begeleidingsmode) (b.v.: Arranged = gearrangeerd) zien waarin je meespeelt. Als je weten wilt hoe je die moet veranderen, kijk dan naar Sectie 5 DE BEDIENING.

Gebruik de drie grijze toetsen, helemaal links op het toetsenbord, om tijdens het spelen snel over te schakelen naar een ander melodie-instrument.

Als je uitgespeeld bent, druk dan op STOP/START ⑳ om te stoppen.

Als je wilt horen hoe je het er vanaf gebracht hebt, druk dan weer op STOP/START ⑳ om je werkstuk af te laten spelen.

Het afspelen gaat door tot het einde van de reeks om daarna weer opnieuw te beginnen. Het afspelen duurt voort totdat je weer op STOP/START ⑳ drukt.

Om het geheugen schoon te wissen en een andere melodie op te nemen moet je op ENTER ㉑ drukken en daarna op STOP/START ⑳. Als je een andere REALTIME mode inschakelt (SuperGling of Promode), dan worden de melodiegegevens uit het geheugen gewist. Als je op STEPTIME ㉙ drukt, verschijnt de boodschap CONFIRM (=bevestigen) aangezien je met die handeling het geheugen ook schoon wist. Druk dan op (YES) ㉛ of op (NO) ㉜.

Als je lang genoeg door blijft spelen, vul je het opnamegeheugen (tot maximaal 1999 stappen). Als dat gebeurt kun je gewoon doorgaan met spelen maar je werk wordt niet meer opgenomen en de boodschap "Full" (= vol) verschijnt op het digitale display ㉞.

Als je de gegevens van je werkstuk op een cassette vast wilt leggen om het later weer in te kunnen laden, kijk dan naar Sectie 9 MAKEN VAN DATA-OPNAMEN.

TRACK NUMBER
ROOT TYPE
ACCOMP STYLE — DISCO
ACCOMP MODE — ARRANGED
REAL TIME — GLING – SUPERGLING – PROMODE
TAPE
4 OCTAVE DISPLAY
NOTE REST

5 DE BEDIENING ◀

Aanpassen van het tempo (TEMPO)

Je kunt het tempo van je begeleidingsgroep of je complete compositie of optreden tijdens het afspelen of bij het maken van een "realtime" opname versnellen of vertragen. Je hoeft daarvoor alleen maar op de (UP) ㉕ of (DOWN) ㉖ toets te drukken, terwijl de muziek afgespeeld wordt en het woord TEMPO op het display weergegeven wordt.

Het tempo (of de snelheid) kun je aflezen in tellen per minuut, op het digitale gedeelte ㉞ van het display (bereik: 60 – 200). Als je het tempo niet af kunt lezen gedurende het afspelen, doordat er bij voorbeeld een ander menu staat (zoals het VOICES (= stemmen) menu), dan hoef je alleen maar op STEPTIME ㉙ of op REALTIME ㉚ te drukken om de tempo-aanduiding weer op het display te krijgen.

TRACK
NUMBER
TEMPO 120
ROOT
TYPE
4 OCTAVE DISPLAY
ACCOMP STYLE
DISCO
ARRANGED
ACCOMP MODE
REAL TIME
TAPE
NOTE REST

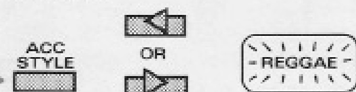
Een tel-indicator (rechts onder op het display) geeft bij het afspelen ook het tempo aan.

Kiezen van een begeleidingsstijl (ACC STYLE)

Wat zou je denken van een andere groep voor je achtergrondbegeleiding?
De naam van de "groep" (of Stijl) waarmee je samengespeeld hebt kun je aflezen op het display in het ACCOMP STYLE (= begeleidingsstijl) gedeelte. Als je een andere begeleidingsstijl wenst, moet je op ACC STYLE (= begeleidingsstijl) ㉟ drukken. Je moet wel bedenken, dat je de begeleidingsstijl tijdens het afspelen of bij het spelen op het toetsenbord niet kunt veranderen. De namen van alle begeleidingsstijlen verschijnen op het display en de gekozen stijl knippert. Druk dan gewoon op de (LEFT) ㉛ of op de (RIGHT) ㉜ toets, totdat de gewenste stijl knippert.

N.B.: Bij het kiezen van een nieuwe begeleidingsstijl gaan alle stemmen, volumes en het tempo automatisch weer terug naar de standaardinstelling voor de gekozen stijl.

Voer de volgende reeks bij voorbeeld in om een Reggae-stijl te kiezen.



Op de cassette die je bij je PMC ontving staan nog drie extra begeleidingsstijlen. Je kunt die ook in het PMC geheugen laden. Deze extra stijlen leggen beslag op de ruimte die is aangeduid met USER (= gebruiker) in het ACCOMP STYLE menu. Er kan slechts één extra stijl tegelijk in het geheugen worden opgenomen.

TRACK
NUMBER
ROOT
TYPE
4 OCTAVE DISPLAY
ACCOMP STYLE
SLOW ROCK BALLAD SWING
MARCH COUNTRY WALTZ
DISCO ROCK 'N' ROLL
PO - REGGAE - ATIN USER
ARRANGED
ACCOMP MODE
REAL TIME
TAPE
NOTE REST

Nadat je nieuwe stijl gekozen hebt moet je, zoals je dat al eerder deed, op REALTIME ㉚ drukken om GLING (dan wel SUPERGLING of PROMODE) te kiezen. (Zie de Secties 6 en 7). Als alternatief kun je op STEPTIME ㉙ drukken om in de STEPTIME mode muziek in te voeren (zie Sectie 8).

Een extra begeleidingsstijl kun je inladen zoals beschreven wordt in Sectie 9 Het laden van data.

Wijzigen van de stemmen (VOICES)

Tot dusverre heb je de vooraf ingestelde stemmen gebruikt voor het spelen van een melodie en voor de achtergrondgroep die je begeleiding verzorgde. Met uitzondering van de drummer kan elk lid van de groep (5 musici) 15 verschillende instrumenten bespelen. ("Voices" 1 – 15.)

Je kunt echter meer doen, aangezien je een keuze kunt maken uit 100 verschillende instrumenten ("Voices" 1 – 100) voor de melodie, die je speelt (of die je via Steptime invoert). Je kunt de stemmen van de melodie en begeleiding zelfs veranderen terwijl je muziek wordt afgespeeld.

De stemmen kunnen op elk gewenst moment veranderd worden. Het is over het algemeen echter makkelijker om de stemmen te kiezen, terwijl de muziek wordt afgespeeld. Druk op STOP/START ⑳ om de muziek af te laten spelen, druk daarna op VOICES (= stemmen) ㉝.

TRACK NUMBER: MEL ACC1 ACC2 ACC3 ACC4 BASS — VOICE 30
ROOT / TYPE
ACCOMP STYLE: DISCO
ACCOMP MODE: ARRANGED
REAL TIME / TAPE
4 OCTAVE DISPLAY
NOTE REST





Op het TRACK/ NUMBER (= spoor/nummer) deel van het display zie je het woord VOICES en zes verschillende sporen (Mel – Acc1 – Acc2 – Acc3 – Acc4 – Bass).
Het op dat moment geselecteerde spoor knippert en het stemnummer van dat spoor is af te lezen op het digitale gedeelte van het display.
Op de achterzijde van je PMC100 en op het uitvouwblad van de handleiding staat een overzicht van de stemmen met bijbehorende nummers.

Om de sporen te doorlopen moet je op de (LEFT) ㉛ of (RIGHT) ㉜ toets drukken. Om de lijst met stemmen te doorlopen moet je op de (UP) ㉕ of (DOWN) ㉖ toets drukken. Om tenslotte een bepaalde stem te kiezen moet je op ENTER ㉑ (= invoeren) drukken. Als je het einde van de lijst met stemmen bereikt hebt en verder gaat begin je weer van voren af aan.

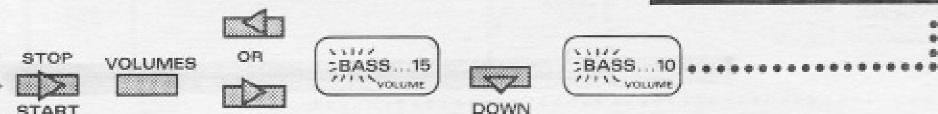
Wijzigen van de volumes (VOLUMES)

Nu heb je de kans om sound-engineer te worden achter de mixing-tafel. Je kunt het volume van elke spoor, onafhankelijk van de andere, regelen. Zo kun je de baspartij naar voren halen, de eerste violen naar de achtergrond brengen, piano en gitaar in evenwicht brengen. De keuze is aan jou.

Probeer het volume van het basspoor eens wat terug te brengen.

Druk op STOP/START ⑳ om de muziek te laten beginnen. Druk dan op VOLUMES ㉞. Het woord VOLUME en zes

TRACK NUMBER: MEL ACC1 ACC2 ACC3 ACC4 BASS — VOLUME 10
ROOT / TYPE
ACCOMP STYLE: DISCO
ACCOMP MODE: ARRANGED
REAL TIME / TAPE
4 OCTAVE DISPLAY
NOTE REST



sporen (Mel – Acc1 – Acc2 – Acc3 – Acc4 -Bass) verschijnen op het TRACK/NUMBER gedeelte van het display, waarbij het op dat moment geselecteerde spoor knippert. Het volume-nummer van dat spoor kun je aflezen in het digitale deel. Druk op (LEFT) ㉛ of op (RIGHT) ㉜ om het basspoor te kiezen.

Het volume kan ingesteld worden binnen een bereik van 0 t/m 15, waarbij 15 het hoogste volume vertegenwoordigt en je het spoor op stand 0 helemaal uitschakelt. Druk op de (DOWN) ㉖ toets totdat het nummer op 10 staat. Je hoort nu, dat de baspartij nu nog maar nauwelijks te horen is.

Om hem weer te versterken hoef je alleen maar op de (UP) ㉕ toets te drukken. Als je een spoor helemaal uit wilt schakelen als hij op het hoogste volume (volume = 15) staat, hoef je alleen maar éénmaal op (UP) ㉕ te drukken. Wil je van 0 overschakelen op het volle volume, dan hoef je maar éénmaal op (DOWN) ㉖ te drukken.

N.B.: Als je in GLING of in SUPERGLING speelt en het melodievolume anders instelt, dan verandert de melodiestem naar het stemnummer dat op dat moment op het display staat als je hem eerder, met behulp van een van de drie grijze toetsen van het toetsenbord, veranderd hebt.

Besturen van de drums (DRUMS)

De drummer is het zesde lid van de groep. Een hardwerkende knaap en wat voor stijl of mode je ook kiest, je zult hem daar altijd weer terugvinden, hard spelend, zoals drummers altijd doen. Met je PMC kun je hem echter op elk gewenst moment op laten houden met spelen. Daarvoor hoef je, terwijl de muziek speelt, alleen maar op DRUMS ㊳ te drukken. Met dezelfde toets kun je hem ook weer in actie brengen.

In de STEPTIME mode kun je de drums zelfs uitschakelen voordat je muziek af laat spelen, zoals aangeven in onderstaande SID.

N.B.: Hiermee worden alle stemmen en volumes alsmede het tempo ongedaan gemaakt en keert je PMC terug naar de standaardinstellingen.



Druk op DRUMS ㊳ om de drums op elk gewenst moment in of uit te schakelen

---

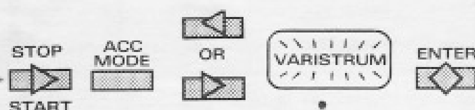
Wijzigen van de begeleidingsmode (ACC MODE)

Laat je muziek op de normale manier beginnen. Druk daarna op ACC MODE ㊱ (= begeleidingsmode). De op dit moment geselecteerde mode knippert in het ACCOMP MODE deel van het display. Je kunt kiezen uit de volgende modi:

- Arranged (= Gearrangeerd)
  De groep heeft tot dusverre volledig gearrangeerde begeleidingen gespeeld, waarbij de musici hun eigen melodieën spelen in hun eigen, verschillende stijlen. Er zijn echter andere, meer eenvoudige vormen om te spelen die zich wellicht beter lenen voor bepaalde soorten muziek, of alleen zomaar voor de afwisseling.

- Varistrum
  Bij Varistrum speelt de bas op de normale manier maar de rest van de groep speelt gezamenlijk een ritmisch accoord, net zoals een ritme-gitaar een ritmisch accoordenpatroon zou spelen.

- Sustained (= aangehouden)
  Bij "Sustained" speelt de groep een constant aangehouden accoord tot het volgende accoord. Elk wegebbend geluid kan natuurlijk verdwijnen voordat het volgende accoord gespeeld wordt.



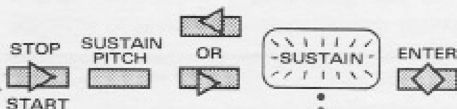
TRACK
NUMBER
ROOT
TYPE
ACCOMP STYLE
DISCO
4 OCTAVE DISPLAY
ACCOMP MODE
ARRANGED
SUSTAINED
– VARISTRUM –
OFF
NOTE REST
REAL TIME
TAPE

- Off (= uit)
  Tenslotte kun je de hele groep vrijaf geven door de begeleiding uit te schakelen. Dat betekent dat alleen de melodie en de drums overblijven. Je kunt ook de drummer wat rust gunnen door op DRUMS ㊳ te drukken, maar in dat geval zal je melodie misschien wel wat erg "eenzaam" klinken.

Je kunt tijdens het afspelen van de melodie naar elke gewenste mode overschakelen om meer gevarieerde en levendige arrangementen te creëren. Je kunt je keuze maken door op de (LEFT) ㉛ of op de (RIGHT) ㉜ toets te drukken en zo over te stappen naar een andere mode. Als je op ENTER ㉑ drukt wordt de geselecteerde mode geactiveerd.

Aanhouden van de melodiestem (SUSTAIN)

"Sustain" is het effect waarbij een noot aangehouden wordt en wegebt als je de toets loslaat (als een klok). Dit effect kun je aan elke melodiestem toevoegen waarbij de lengte van het aanhouden per stem verschilt. Druk op SUSTAIN/PITCH (= aanhouden/toonhoogte) ㊲ en gebruik de (LEFT) ㉛ of de (RIGHT) ㉜ toets om SUSTAIN in het bovenste deel van het display te laten knipperen. Druk dan op ENTER ㉑ om de melodie-sustain te kiezen. Als je weer op ENTER ㉑ drukt, verdwijnt het effect weer. Als je gekozen hebt voor aangehouden tonen blijft het woord SUSTAIN op het display als je naar een ander menu gaat (zoals bijv. naar VOLUMES), of naar een andere mode.

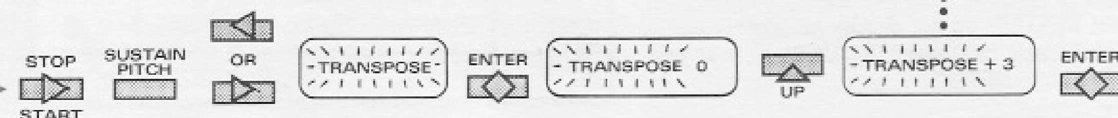


Als de melodie van je muziek veel korte noten bevat dan valt het aanhouden effect niet op.

Wijzigen van de toonhoogte

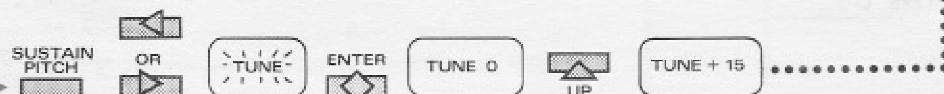
Als je je favoriete song invoert en dan tot de ontdekking komt dat hij te hoog of te laag gestemd is om zelf mee te kunnen zingen, dan hoef je je nog geen zorgen te maken. Je kunt je song in een hogere of lagere toonhoogte transponeren. Je kunt hem zelfs in stappen van halve tonen hoger en lager (−5 t/m +6) brengen en hoeft daarvoor alleen maar op een toets te drukken. Je kunt dat zelfs doen terwijl de muziek wordt afgespeeld om op die manier een interessant arrangement te creëren.

Druk eerst op STOP/START ⑳ en daarna op SUSTAIN/PITCH ㊲ en gebruik de (LEFT) ㉛ of (RIGHT) ㉜ bedieningstoetsen om TRANSPOSE, boven in het display te laten knipperen. Druk daarna op ENTER ㉑. TRANSPOSE blijft knipperen. Druk op de (UP) ㉕ of op de (DOWN) ㉖ toets om door de nummers (−5 t/m +6) op het digitale display te lopen. Druk tenslotte op ENTER ㉑ om je keuze te bevestigen.



Stemmen van de PMC

Je kunt je PMC heel nauwkeurig stemmen als je bij voorbeeld samen wilt spelen met een ander instrument. Druk op de SUSTAIN/PITCH ㊲ toets en gebruik de (LEFT) ㉛ en (RIGHT) ㉜ toetsen totdat TUNE (= stemmen) knippert op het display. Druk dan op ENTER ㉑. De hoge C wordt aanhoudend gespeeld terwijl je op de (UP) ㉕ of op de (DOWN) ㉖ toets drukt om je PMC te stemmen. Het stembereik heeft een omvang van een halve toon hoger of lager (−34 t/m +26). De getallen kun je op het display zien. Je kunt, als je dat wilt, ook een andere noot gebruiken dan de C, maar dan moet je na elke wijziging op de betreffende toetsenbordtoets(en) drukken.



6 SPELEN IN SUPERGLING

In de Gling stand speel je samen met een voorbereide reeks accoorden. Bij SuperGling kun je de accoordenreeks zelf programmeren, waardoor een heel scala van nieuwe, creatieve mogelijkheden geschapen wordt.

Je kunt bij voorbeeld de accoorden van je favoriete song kopiëren uit een muziekboek in de PMC SuperGling mode Daarna kun je zingen en "glingen" op het toetsenbord met de groep, die voor de begeleiding zorgt. Zo word je een echte ster!

Als je dus klaar bent voor je eerste stappen op weg naar de sterrenhemel, laten we dan maar eens een eenvoudige reeks accoorden invoeren in de SuperGling mode...

Het invoeren van een accoordenschema

Druk op REALTIME (30). Gebruik daarna (LEFT) (31) of (RIGHT) (32) om SuperGling te kiezen en druk op ENTER (21). Als je in de Gling of Promode mode was, moet je eventuele melodiegegevens uit het geheugen wissen. Als je uit de Steptime mode komt, word je gevraagd je keuze te bevestigen door het woord "CONFIRM" (druk dan op YES (31) of op NO (32)). Druk je op YES, dan worden je Steptime gegevens uit het geheugen verwijderd.

Druk op CLEAR MEMORY (= maak het geheugen schoon) (22) en op YES (31) om te bevestigen dat je de standaard accoorden uit het geheugen wilt wissen, zodat je eigen accoordenschema voor de begeleiding in kunt voeren. Boven in het display zie je STEP 1 (= stap 1).

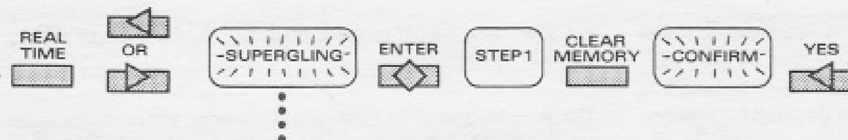
SuperGling moet drie dingen weten over elk accoord:

1. Het basis accoord (C, C#, D, E♭, E, F, F#, G, G#, A, B♭ of B). Druk op (ROOT) (= basisaccoord) (43) en gebruik de toetsen van het toetsenbord om het gewenste accoord op te geven. Het gekozen basis-accoord zie je dan op het ROOT/TYPE gedeelte van het display.

2. Het soort accoord (M, m, 7, m7, M7, 6, m6, +5, m7-5, DIM, SUS4, M+9, m+9 of N.C. (= geen accoord)). Druk op TYPE (44) en gebruik het toetsenbord om het gewenste accoordtype op te geven. Dat verschijnt dan ook op het ROOT/TYPE gedeelte van het display.

3. De "lengte" van het accoord (de tijd dat een accoord wordt aangehouden. Nadere details zie je op pagina 12). Voer de overeenkomstige nootwaarde in door op een van de nootwaarde-toetsen (45) op de onderste rij van het besturingspaneel te drukken. De nootwaarde die overeenkomt met de lengte van het accoord verschijnt dan op het NOTE/REST (= noot/rust) deel van het display.

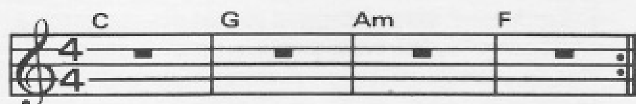
Druk stevig op ENTER (21) (het accoord wordt gespeeld) nadat je deze drie elementen betreffende het accoord gekozen hebt en ga door met de volgende stap (in dit geval dus STAP 2). Per stap kan slechts één accoord worden ingevoerd. Je kunt het invoeren van accoorden versnellen als opeenvolgende accoorden een zelfde lengte hebben of als het allemaal (standaard) majeur accoorden betreft. In dat geval hoef je alleen het basisaccoord op te geven, waarna je op ENTER (21) drukt.

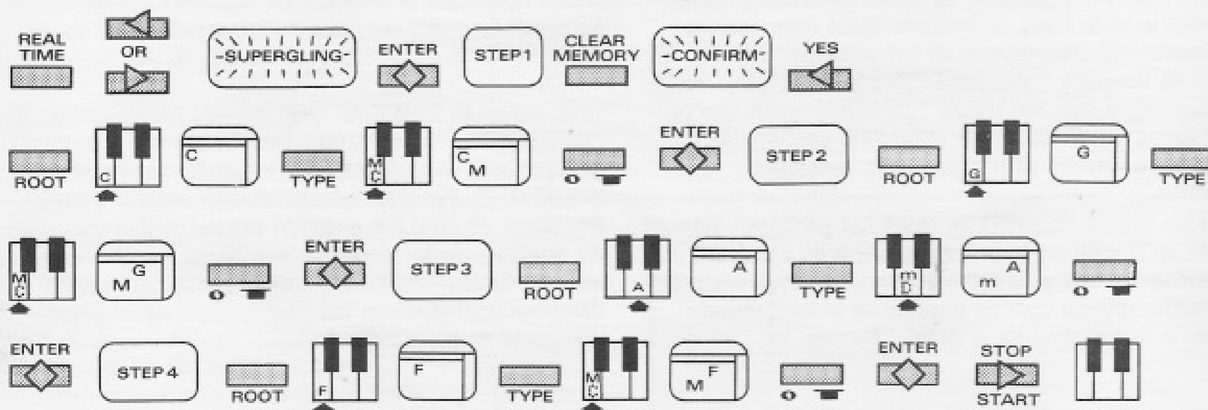


TRACK NUMBER | STEP 1
ROOT TYPE
ACCOMP STYLE | DISCO
ACCOMP MODE | STEPTIME ARRANGED
REAL TIME
TAPE
4 OCTAVE DISPLAY
NOTE REST

LENGTHS OF NOTES AND RESTS

Whole note (semibreve)	= two half notes	= semibreve rest	8th note (quaver)	= two 16th notes	= quaver rest
half note (minim)	= two quarter notes	= minim rest	16th note (semiquaver)	= two 32nd notes	= semiquaver rest
quarter note (crotchet)	= two 8th notes	= crotchet rest	32nd note (demisemiquaver)	=	demisemiquaver rest





Om een stap in te voeren waarbij GEEN begeleiding moet worden gespeeld, moet je op de gebruikelijke manier een geschikt basisaccoord invoeren (hierdoor weet SuperGling welke melodienoot hij je moet geven) en de lengte opgeven. In plaats van accoordtype kies je nu N.C. (= geen accoord) op het toetsenbord.

Kruizen (#) en mollen (♭) zijn de zwarte toetsen op het toetsenbord. F# bij voorbeeld is de zwarte toets, rechts van de F, terwijl B♭ de zwarte toets links van de B is.

Als je klaar bent met het invoeren van het accoordenschema moet je op STOP/START ⑳ drukken om de begeleiding te laten spelen en de opname van je Gling melodie, die je op het toetsenbord kunt spelen, te laten beginnen. Als het einde van je accordenschema bereikt is, begint SuperGling weer bij het begin en wordt het geheel weer opnieuw afgespeeld.

Dit gaat door totdat je weer op STOP/START ⑳ drukt om het te beëindigen.

Om je optreden af te laten spelen hoef je alleen maar weer op STOP/START ⑳ te drukken. Druk weer op de zelfde toets als je het wilt laten stoppen.

Druk op ENTER ㉑ om de melodiegegevens uit het geheugen te wissen en vervolgens op STOP/START ⑳ om te beginnen met het maken van een nieuwe opname, gebruik makend van je eigen reeks accoorden.

N.B.: Heel lange accoorden moeten in meerdere stappen worden ingevoerd.

Alle bedieningshulpmiddelen die in Sectie 5 beschreven werden kunnen ook bij de muziek die je in SuperGling maakt worden toegepast.

Bewerken van een accoordenschema

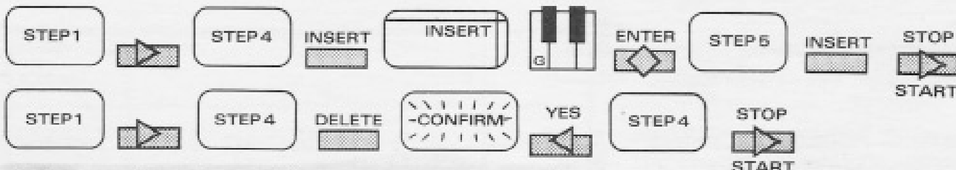
Heb je je ergens vergist? Of wil je de reeks gewoon nog wat veranderen? Dan hoef je niet helemaal van voren af aan te beginnen. Je kunt een accoord gewoon veranderen of accoorden toevoegen of wegnemen met INSERT (= invoegen) of DELETE (= verwijderen).

Om een accoord te wijzigen moet je de (LEFT) ㉛ of (RIGHT) ㉜ toets gebruiken om door de reeks heen te lopen naar de stap die je wilt wijzigen. Voer dan gewoon het gewenste accoord in en druk op ENTER ㉑. Het oude accoord wordt dan door het nieuwe vervangen.
Een accoord overgeslagen?
Maak je geen zorgen. Gebruik de (LEFT) ㉛ of (RIGHT) ㉜ toets om naar de stap toe te gaan direct NA de plaats waar je je accoord wilt opnemen. Druk op INSERT (= invoegen) ㉓ en voer dan op de gebruikelijke manier het ontbrekende accoord in. Een accoord wordt altijd ingevoegd VOOR het accoord dat op het display staat.

N.B.: Nadat je op ENTER ㉑ gedrukt hebt om een accoord in te voeren moet je op weer INSERT ㉓ drukken. Doe je dat niet dan blijf je in de invoeg-mode (kijk naar het display)!

Om een stap te verwijderen ga je gewoon naar de betreffende stap toe en druk je op DELETE (= verwijderen) ㉔, daarna druk je op YES ㉛ om de opdracht te bevestigen of op NO ㉜ als je van gedachte veranderd bent.

In onderstaande SID zie je hoe je bijvoorbeeld een G Majeur accoord voor stap 4 kunt invoegen en verwijderen. Als je met INSERT een accoord invoegt, dan schuiven alle volgende stappen één plaatsje op. Als je een accoord verwijdert met DELETE dan schuiven alle navolgende stappen een plaatsje terug om de ontstane ruimte op te vullen.



Als je accoordenschema of de gegevens van een compleet werkstuk wilt vastleggen op een cassette, zodat je het later weer in kunt laden, raadpleeg dan Sectie 9 MAKEN VAN DATA-OPNAMEN.

Voorbeelden van accoord-reeksen

Als je er niet helemaal zeker van bent welke accoorden samen een goede reeks zullen vormen, maak dan gebruik van onderstaande tabel voor de diverse stijlen. Je kunt natuurlijk ook accoorden voor een song overnemen uit een muziekboek. Op die manier weet je zeker dat ze goed zullen klinken. Voer de accoorden in, zoals eerder werd uitgelegd. Gebruik 𝅝 als de waarde voor de duur van het accoord, tenzij een andere waarde wordt aangegeven.

Slowrock	Am	C	Dm	F	Am	C	Em	Em	*
Ballad	C	F	C	G7					
Swing	Am+9	Am+9	C+5	CM+9	FM7	F	G	BDIM	
March	B♭	B♭	G	C	D	F	Gm+9	Am+9	
Country	F♯	G♯	F♯	E♭	E	C♯			
Waltz	G7	G	C	G	G7	GM+9	G7	C6	*
Disco	G	A	C	D	C	G	A	F	
Funk	E♭	G♯	F♯	E♭	G♯	F♯			**
Rock'n' Roll	C	G	F	F					
POP	C	Am	F	G					
Reggae	C	G	D	A					
Latin	CM+9	G+5	Am+9	E+5	FM7	CM+9	FM7	G+5	

* gebruik 𝅗𝅥. als waarde voor de duur van het accoord
** gebruik de volgende waarden voor de duur van de accoorden: 𝅝 𝅗𝅥 𝅗𝅥 𝅝 𝅗𝅥 𝅗𝅥

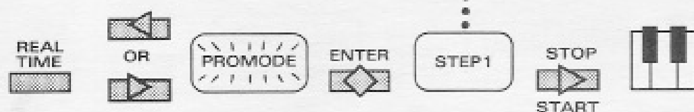
7 SPELEN IN PROMODE

Promode lijkt in vele opzichten op SuperGling. Je kunt op precies de zelfde manier als bij SuperGling een accoordenschema programmeren (de accoordenschema's zijn zelfs onderling uitwisselbaar), en praktisch op de zelfde manier opnamen maken en opnieuw mixen.

Het grote verschil ligt hierin dat je bij SuperGling geen verkeerde noot kunt spelen. Bij de Promode reageren de toetsen precies zoals die van een normaal klavierinstrument.
Promode opent de mogelijkheid om het accoordenschema van je favoriete song te programmeren om de melodie daarna op het toetsenbord te spelen. Je moet er natuurlijk wel op letten dat je dan ook de goede noten speelt, want nu, in de Promode, krijg je geen hulp meer van de PMC.

TRACK
NUMBER
STEP
1
ROOT
TYPE
A
m7
4
OCTAVE
DISPLAY
ACCOMP
STYLE
DISCO
ACCOMP
MODE
ARRANGED
REAL TIME
PROMODE
TAPE
NOTE
REST

Volg onderstaande SID om te zien hoe je de Promode kunt activeren.



Het opnemen van je melodie bij de Promode gaat anders, aangezien het opnemen van de melodie stopt zodra het einde van je begeleidende accoordenschema bereikt is. De accoordenreeks blijft doorspelen en je kunt verder gaan met spelen. Bij het afspelen van je opname hoor je echter dat de melodie die je speelde niet langer is dan de tijd die het duurde om de begeleidingsakkoorden éénmaal af te spelen.

Als het einde van de accoordenreeks bereikt is begint je PMC weer van voren af aan.

Je kunt, als je in Promode speelt, het volledige toetsenbord gebruiken aangezien de drie grijze toetsen aan de linkerzijde niet gebruikt worden voor het veranderen van de stemmen.

Gebruik van gearrangeerde begeleidingen

Met los verkrijgbare PMC Music Datapacks kun je beschikken over een uitgebreide reeks bekende songs, compleet met de bijbehorende bladmuziek. Laad de gegevens, zoals beschreven wordt in Sectie 9 Het laden van data. Laad de gegevens en speel de melodie zelf in de Promode. Bij een aantal van de songs in deze Music Datapacks moet je een van de begeleidingsstijlen inladen die op een cassette bijgeleverd worden. In die gevallen moet je eerst de begeleidingsstijl in je PMC laden en daarna de data voor de song.

Voor verdere gegevens over deze begeleidingen verwijzen we je naar de Music Guide, die bij je PMC100 geleverd werd.

8 HET INVOEREN VAN MUZIEK IN STEPTIME

Met "Steptime" kun je een perfect stukje muziek invoeren in het geheugen van je PMC, zelfs al heb je helemaal geen ervaring met het spelen van muziek. Je hoeft dan alleen de muzieksymbolen van de bladmuziek stap voor stap te kopiëren. Als je ergens een foutje maakt kun je dat later altijd nog veranderen.

Steptime werkt snel en is erg makkelijk te gebruiken. Het is ook ideaal voor het creëren van je eigen composities. Heb je muziekgegevens in het PMC geheugen, dan heb je werkelijk onbeperkte mogelijkheden om verschillende mixen en arrangementen van je compositie te maken.

Om naar de Steptime mode te gaan moet je eerst op STEPTIME ㉙ drukken, daarna op (YES) ㉛ om je opdracht te bevestigen of op (NO) ㉜ om hem weer in te trekken. Bedenk wel dat hiermee alle muziekgegevens van de Realtime mode uit het PMC geheugen verwijderd worden.

TRACK
NUMBER
STEP
1
ROOT
TYPE
A
m7
4
OCTAVE
DISPLAY
ACCOMP
STYLE
DISCO
ACCOMP
MODE
ARRANGED
REAL TIME
TAPE
SUPERGLING
NOTE
REST

Aan de rechterkant op het display zie je de bekende notenbalk, die je bij alle gedrukte muziek ziet. Op die notenbalk verschijnt een muzieknoot die overeenkomt met de toets waarop je drukt, daarbij hoor je ook de klank. Op die manier kun je heel snel de noot op je notenbalk vergelijken met die van de gedrukte muziek die je in wilt voeren. Als je op een zwarte toets van het toetsenbord drukt, dan is de noot een kruis (#) of een mol (♭); dat zie je rechts van de notenbalk. De noot of de rustpauze die je gekozen hebt verschijnt in het gedeelte onder de notenbalk. Je kunt noten invoeren over een bereik van vier octaven (dat is ongeveer tweemaal zo veel als het bereik van de menselijke stem).

De accoorden voor de begeleiding kunnen gekozen worden uit dertien verschillende soorten voor elk van de twaalf basis-accoorden. Dat komt dus neer op 156 verschillende accoorden! Het gekozen accoord zie je in het gedeelte van het display aangeduid met ROOT/TYPE.

Alle besturingsmogelijkheden die in Sectie 5 behandeld worden kunnen ook bij Steptime gebruikt worden.

Een song kan erg snel ingevoerd worden, als je de slag eenmaal te pakken hebt, aangezien je alleen de melodienoten en de accoorden voor de begeleiding hoeft aan te geven. De groep en de arrangeur zorgen voor de rest.

Gebruik van Steptime

De muziek wordt stapsgewijs (Step = stap) ingevoerd en de stapnummers zie je op het digitale gedeelte van het display. Het PMC geheugen kan maximaal 1,999 stappen opnemen.

Je kunt alleen een melodie (noten en rustpauzes) invoeren of een melodie met begeleidende accoorden. Zonder melodie-noot of rustteken kun je geen accoorden invoeren. Wil je alleen een melodie-noot invoeren, dan heb je per stap alleen de volgende informatie nodig:

1. Lengte van de noot (hoe lang de noot duurt/aangehouden wordt. Zie het paneel op pagina 16 voor bijzonderheden). Maak je keuze door op een van de noot/rust waarde-toetsen ㊺ op de onderste rij van het besturingspaneel te drukken. Een gekozen noot of rustwaarde is ook bij de volgende stap te zien en kan alsnog veranderd worden door op de gewenste noot/rust waardetoets te drukken. Hierdoor versnel je het invoeren van de nootwaarden.

2. Toonhoogte (hoe hoog of hoe laag het geluid is). Druk op (Note) (= noot) ㊳ (dit is niet nodig als je net op ENTER ㉑ gedrukt hebt) en kies de toonhoogte op het toetsenbord.

Om een accoord voor de begeleiding in te voeren heb je de volgende gegevens nodig:

1. Het basisaccoord (C, C#, D, E♭, E, F, F#, G, G#, A, B♭ of B). Druk op ROOT (Basis) ㊸ en maak je keuze op het toetsenbord.

2. Het soort accoord (M, m, 7, m7, M7, 6, m6, +5, m7-5, DIM, SUS4, M+9, m+9 of N.C.). Druk op TYPE ㊹ en maak je keuze op het toetsenbord. Als je zelf geen ander accoord-type kiest wordt het standaard Majeur accoord ingevoerd.

Een accoord en een melodie-noot (of rust) kunnen in dezelfde stap worden ingevoerd. Maak je keuze en druk op ENTER ㉑ om over te gaan naar de volgende stap. Je hoort dan ook de noot en het accoord.

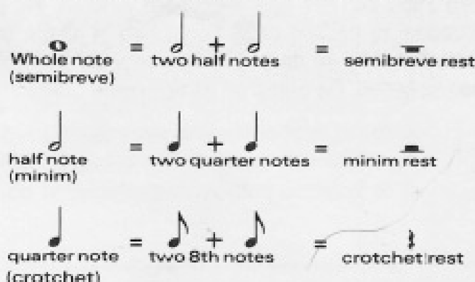
Het invoeren van melodie-noten gaat sneller als in opeenvolgende stappen geen accoorden hoeven te worden ingevoerd. Voer alleen de noot- (of rust-) waarden in en druk op ENTER ㉑ . Bij het afspelen zal het eerste accoord door blijven klinken tot een volgend accoord gevonden wordt.

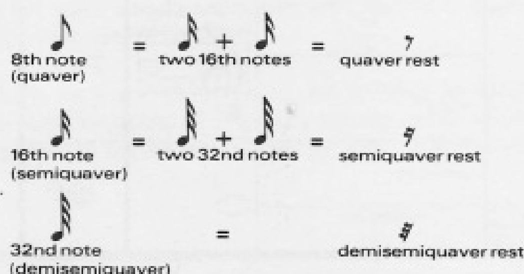
Bij de "Sustained" (= aangehouden) begeleidings-mode kan een zelfde accoord in navolgende stappen herhaald worden om je eigen ritmische begeleiding te creëren.

Rustpauzes

De rust-symbolen geven de man die de melodie speelt te kennen hoe lang de pauzes duren tussen de noten die gespeeld worden. Die pauzes kunnen heel kort of erg lang zijn. Het paneel laat je de verschillende nootwaarden zien en de bijbehorende rustpauzes. Om een rustpauze te kiezen moet je op de betreffende noot/rust-waarde toets ㊺ op de onderste rij van het besturingspaneel drukken en daarna op REST ㊴ .

LENGTHS OF NOTES AND RESTS



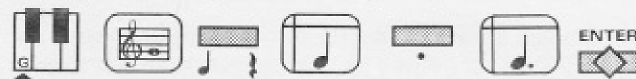


N.C. (= no chord = geen accoord)

Door een N.C. in te voeren kun je de groep opdragen te pauzeren met het spelen van de begeleiding. Om dit te doen moet je eerst op TYPE ㊹ drukken, daarna op de toets die gemarkeerd is met N.C. op het toetsenbord en vervolgens gewoon op ENTER ㉑ drukken. Je hoeft geen basisaccoord te kiezen maar je moet in die stap wel een melodie-noot (of rust) invoeren.

Noten met stip

Een stip achter een noot vermeerdert de waarde van die noot met een half. Om een stip aan een noot toe te voegen moet je op (♩.) 40 drukken. Op het display verschijnt dan een stip naast het gekozen noot-symbool, onder de notenbalk. Om de stip te verwijderen moet je weer op (♩.) 40 drukken. Een noot met stip wordt op de bekende manier ingevoerd. Denk eraan, dat een 32e 𝅘𝅥𝅰 noot niet van een stip voorzien kan worden.



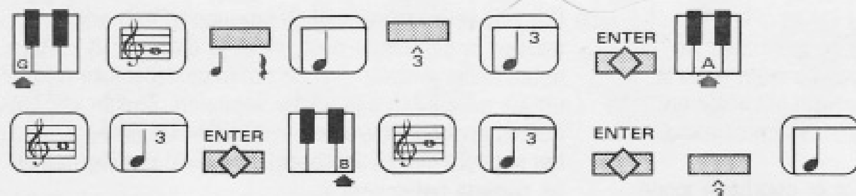
Verbindingstekens

Verbindingstekens 41 worden gebruikt om noten in opeenvolgende stappen met elkaar te verbinden, zodat ze doorlopend klinken. Kies een noot en druk vervolgens op de (‿) toets 41. Het verbindingsteken verschijnt dan naast de noot op het display in het gedeelte onder de notenbalk. Om het verbindingsteken te verwijderen moet je weer op de (‿) 41 toets drukken.



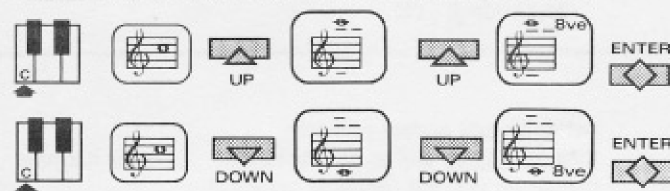
Triolen

Triolen zijn groepen van drie noten die gespeeld worden binnen de tijd waarin normaliter twee noten gespeeld worden. Druk op (3̂) 42 om deze mogelijkheid te kiezen. Bedenk daarbij wel dat dit alleen maar zin heeft voor groepen van drie noten. Het triolensymbool (3) verschijnt naast het nootsymbool in het gedeelte onder de notenbalk. Om het te verwijderen moet je weer op (3̂) 42 drukken. Een triool wordt op de normale manier ingevoerd. In tegenstelling tot verbindingstekens en stippen blijft het triolteken gehandhaafd in de volgende stap, tenzij hij weer verwijderd wordt.



Bovenste en onderste octaven

De PMC heeft een toetsenbord van twee octaven. In de Steptime-mode kUn je echter nog twee extra octaven gebruiken; één boven en de andere onder de twee octaven van het toetsenbord. Druk even op (UP) 25 of op (DOWN) 26 om de toonhoogte van een gekozen noot een octaaf hoger of lager te plaatsen, voordat je op ENTER 21 drukt. De PMC notenbalk toont twee octaven. Elke noot die buiten dat bereik gekozen is, toont een "8ve" aanduiding boven of onder de notenbalk op het display om aan te geven dat de toonhoogte een octaaf hoger of lager is dan die welke op de notenbalk getoond wordt.



Bewerken van je muziek

Het is erg makkelijk om fouten te herstellen met de bewerkingsfuncties van je PMC. Gebruik de (LEFT) ㉛ of (RIGHT) ㉜ toetsen om naar de stap te gaan die je wilt corrigeren, voer de juiste waarden in (noten en/of accoorden) en druk daarna op ENTER ㉑ om de stap in te voeren. De oude gegevens worden door de nieuwe vervangen.

Heb je een stap overgeslagen? Dat kan makkelijk opgelost worden.
Gebruik de (LEFT) ㉛ of (RIGHT) ㉜ om naar de stap de gaan ACHTER de plaats waar je noot wilt laten verschijnen en druk op INSERT (= invoegen) ㉓ en voeg de stap op de normale manier in. Een noot wordt altijd ingevoegd vóór de noot die op het display staat. Nadat je op ENTER ㉑ gedrukt hebt moet je weer op INSERT ㉓ drukken om de invoeg-mode weer uit te schakelen, tenzij je van plan bent om nog meer stappen in te voegen.

Om een stap te verwijderen gebruik je eerst de (LEFT) ㉛ of de (RIGHT) ㉜ toets om naar de stap te gaan die je wilt verwijderen. Druk dan eerst op DELETE (= verwijderen) ㉔ en daarna op (YES) ㉛ om je opdracht te bevestigen.

Om een accoord uit een stap te verwijderen moet je de (LEFT) ㉛ of (RIGHT) ㉜ bedieningstoetsen gebruiken om naar de stap te gaan waaruit je het accoord wilt verwijderen, druk dan op accoord TYPE ㊹ en daarna op de toets op het toetsenbord, die gemarkeerd is met "D.C." (Delete Chord = Verwijder Accoord). Druk tenslotte op ENTER ㉑ om de nieuwe stap zonder accoord in het geheugen in te voeren.

Als je een stap invoegt, zullen alle navolgende stappen een plaatsje opschuiven om ruimte te maken voor de nieuwe. Als je een stap verwijdert schuiven alle navolgende stappen één stapje terug om de vrijgekomen ruimte weer op te vullen.

Tips bij Steptime

- Tijdens het afspelen van een compositie kun je op STOP/START ⑳ drukken om het afspelen te laten stoppen op het punt waar je een verkeerde noot of een verkeerd accoord hoort om op die manier de stap te vinden die gewijzigd moet worden.
- Om tijdens het afspelen snel terug te gaan naar de eerste stappen van een lange compositie moet je eerst éénmaal op STOP/START ⑳ drukken om het afspelen te beëindigen en daarna tweemaal snel achter elkaar.
- Om de muziek te controleren kun je er doorheen lopen en de noten en accoorden van elke stap beluisteren door herhaaldelijk op ENTER ㉑ te drukken. Het is het beste om in tempo op de ENTER toets te drukken, maar pas er wel voor op dat je niet per ongeluk op een andere toets drukt en zeker niet op een van de toetsen van het toetsenbord, want dan zou je verkeerde gegevens invoeren!
- Bij het afspelen van steptime worden altijd een even aantal maten herhaald (groepen van noten die door verticale lijnen van elkaar gescheiden worden). Als je een oneven aantal maten invoert, zal het laatstgekozen accoord door blijven klinken om zo ook tot een even aantal maten te komen.
- Om een verandering aan te brengen in een accoord, midden in een lange noot, moet je die noot in kortere noten onderverdelen met de zelfde gezamenlijke waarde en die noten dan aan elkaar koppelen. Zo kan een hele noot 𝅝 opgedeeld worden in twee halve noten 𝅗𝅥, waarbij het accoord dan bij voorbeeld ingevoerd kan worden bij de tweede halve noot 𝅗𝅥.
- Als je songs kopieert van bladmuziek, dan zul je van tijd tot tijd het symbool "₵" tegenkomen bij het begin van de muziek. Dit betekent "Cut Common" time. "Common time" betekent dat er vier "kwarten" zijn in elke maat. "Cut common" time "snijdt" dit in tweeën. Je moet dan elke noot (of rust) invoeren als de helft van de geschreven waarde. Een kwart noot 𝅘𝅥 wordt op die manier een achtste noot, 𝅘𝅥𝅮 een achtste noot 𝅘𝅥𝅮 wordt een zestiende 𝅘𝅥𝅯, etc.

Invoeren van een song

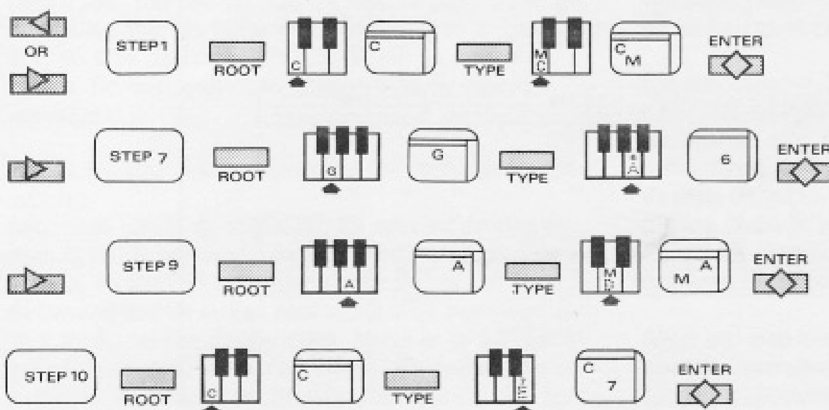
Hier heb je een kort stukje muziek dat laat zien hoe je accoorden, noten en noten met punt moet invoeren. Reggae is de aanbevolen begeleidingsstijl, maar je kunt natuurlijk ook andere proberen.
Kies de Reggae-stijl en de Steptime modus op de normale manier en wis het Steptime geheugen.

I WANT TO WAKE UP WITH YOU

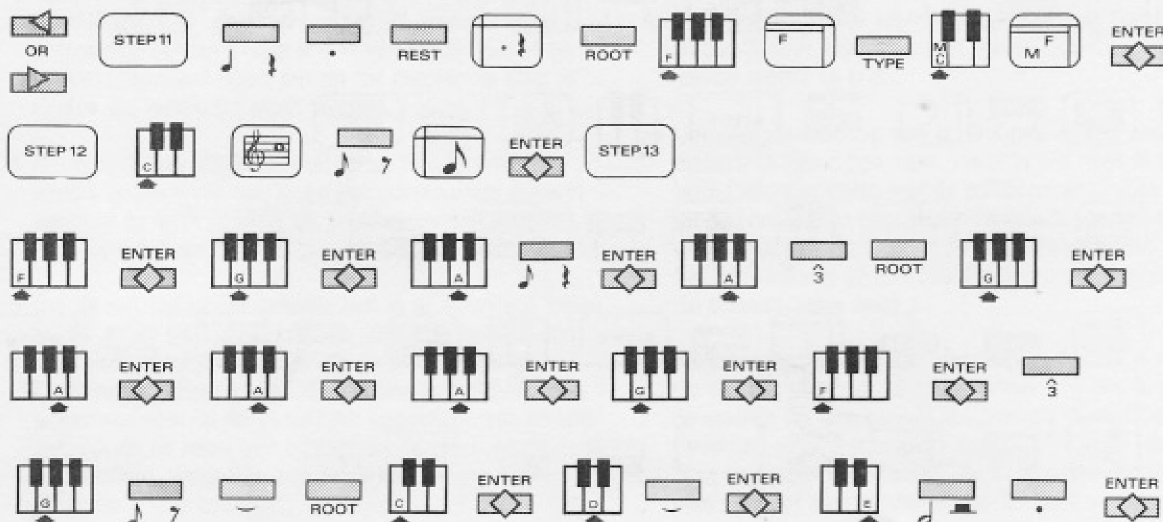
Words & Music by Ben Peters

De volgende SID laat u zien hoe u de melodie voor de eerste tien stappen in moet voeren.

Druk op STOP/START ⓴ om het resultaat te beluisteren. Druk weer op STOP/START ⓴ om het afspelen te beëindigen. De laatst gespeelde stap verschijnt op het display als de muziek stopt. Laten we nu de begeleiding aan de melodie toe gaan voegen:



Druk op STOP/START ⓴ om naar de tien eerste, complete stappen te luisteren en voer het tempo terug naar 120 (zie hoofdstuk 5). Druk weer op STOP/START ⓴ om het afspelen te laten beëindigen.
Onderstaande SID laat je zien hoe je de volgende 14 stappen heel snel in kunt voeren:



Belangstelling voor de rest van deze song? Kijk dan in de Music Guide, op de pagina's 50 t/m 52.

Als je klaar bent met het invoeren van de muziek, probeer dan je eigen mixen en arrangementen te creëren, met gebruikmaking van de bedieningsmogelijkheden, terwijl de muziek speelt. Gebruik de volgende tabel als een leidraad en probeer de voorgestelde veranderingen soepel in te voeren. Als je nog niet helemaal zeker bent van je zaak, raadpleeg dan nog even Sectie 5 DE BEDIENING.

NIET VERGETEN: je kunt de stem, begeleidingsmode, aanhouden en transponeren wijzigen, om je keuze daarna op precies het juiste moment te activeren door op ENTER ㉑ te drukken.

9 HET MAKEN VAN DATA-OPNAMEN

Als je een compositie gemaakt hebt kun je hem bewaren door hem in de vorm van muziek-data op een gewone audiocassette op te nemen die je dan later weer in kunt laden in de PMC om nog eens wat verder te bewerken. Het is natuurlijk ook ideaal wanneer je gedurende enkele dagen aan een langere compositie werkt. Alle muziekgegevens worden namelijk uit het PMC geheugen gewist als je het apparaat uit zet.

N.B.: de beste resultaten bereik je met gewone ferro-cassettes.

Het opslaan van je werkstukken in digitale vorm wordt HET MAKEN VAN DATA-OPNAMEN genoemd. De op een cassette vastgelegde data kunnen vergeleken worden met de data in het PMC geheugen om er zeker van te zijn dat ze goed zijn opgeslagen. Deze functie wordt VERIFY DATA (= controleren van data/gegevens). Het weer terugspelen van de data in het PMC geheugen wordt LOADING DATA (= inladen van data) genoemd.

N.B.: Wijzigingen in stemmen, volumes, tempo, etc., die je tijdens het afspelen met de afspeelregelaars aanbrengt, kunnen niet in de vorm van data worden vastgelegd. Je kunt ze echter wel als normaal audiosignaal op een compact-cassette vastleggen. Aanwijzingen hiervoor vind je in Hoofdstuk 10 MAKEN VAN AUDIO-OPNAMEN. De instellingen voor elke willekeurige fase kunnen overigens wel als data worden vastgelegd.

Opslaan van data

1. Zorg ervoor dat de ON/OFF schakelaar van de microfoon op OFF staat.
2. Plaats een blanco cassette in het cassettedeck (zie Sectie 1) en zorg ervoor dat de band voorbij het inloopstuk van de band gespoeld is. Zet de bandteller ⓮ op de nulstand door op de resetknop ⓯ te drukken.
3. Let erop dat de AUDIO/DATA schakelaar ❼ op DATA staat.
4. Gebruik de RECORD ❺ en STOP ❶ toetsen van de cassetterecorder.
5. Ga te werk volgens onderstaande SID om je data-opname te maken.



Je zult zien dat aantal datablokken dat bewaard moet worden na enkele seconden in het digitale deel van het display verschijnt en dan aftelt terwijl de opname gemaakt wordt op je cassette. Als het laatste bloknummer verdwijnt is de opname klaar.

N.B.: Als je een compositie met zelfgemaakte begeleiding op cassette vastlegt, let dan altijd op de naam of het nummer van de stijl als je een notitie maakt van de betreffende opname.

Controleren van data

Om je er van te overtuigen dat je muziekgegevens goed op de cassette zijn opgeslagen kun je ze controleren.

1. Druk op de terugspoeltoets ❹ om de cassette terug te spoelen naar het begin van je data-opname (let op de bandteller) en druk dan op de STOP toets ❶ van de recorder.
2. Zorg er voor dat de AUDIO/DATA schakelaar ❼ op de DATA stand staat.
3. Verder moet je de afspeeltoets (PLAY) ❷ en de STOP toets ❶ gebruiken.
4. In onderstaande SID kan je zien hoe je data-opname gecontroleerd kan worden.



Als een en ander goed functioneert dan zullen de bloknummers na een paar seconden in het digitale deel van het display verschijnen, aftellen en daarna verdwijnen. Als in plaats daarvan "Err" (= Error = fout) op het display verschijnt dan is de data niet goed opgeslagen en moet je het opnieuw opslaan op je cassette. Druk op ENTER ㉑ om de foutmelding op het display te wissen en neem de data opnieuw op.

Het laden van data

De verschillende soorten data die in je PMC geladen kunnen worden zijn: USER begeleidingsstijlen, Steptime-arrangementen van songs, begeleidende accoordenschema's van songs voor de Promode en je eigen Steptime- en Promode-composities.

De datacassette die bij je PMC geleverd werd biedt drie begeleidingsstijlen en de begeleidende accoordenschema's voor tien songs in Promode. De muziek voor deze tien songs vind je in het begeleidende Muziek Leerboek.

N.B.: door het inladen van een begeleidingsstijl van de cassette verandert de muziek-data in het PMC geheugen niet. Wel worden de volumes, de stemmen, het tempo, etc opnieuw ingesteld op de standaardniveaus voor die stijl.

Laadt daarom altijd een begeleidingsstijl VOORDAT je de muziek-data inlaadt.

1. Plaats de cassette met de gewenste data in het cassettedeck (zie Sectie 1) en zorg ervoor dat de band ingesteld is op de plaats waar de data begint (gebruik de bandteller).
2. Zorg ervoor dat de AUDIO/DATA schakelaar ❼ op de DATA stand staat.
3. Verder moet je de afspeeltoets (PLAY) ❷ en de STOP toets ❶ gebruiken.
4. Volg de aanwijzingen in onderstaande SID voor het laden van data.



Het aantal te laden datablokken verschijnt na enkele seconden in het digitale deel van het display. Ze tellen af terwijl je data geladen wordt en de aanduiding verdwijnt als het inladen voltooid is.

Na het laden wordt automatisch de juiste mode geselecteerd, afhankelijk van het soort data dat geladen is (bijv.: Steptime of Realtime).
Als je een begeleidingsstijl laadt dan verschijnt de nieuwe stijl onder de naam USER (= gebruiker) in het ACCOMP STYLE menu (= begeleidingsstijl-menu). Worden de gegevens om de een of andere reden niet goed geladen, laad ze dan nog eens in.

N.B.: als zich bij het laden van een begeleidingsstijl een fout voordoet, dan kan het gebeuren dat er muziekgegevens uit het PMC geheugen gewist worden. Veiligheidshalve moet je waardevolle muziekgegevens dan ook altijd op je cassette vastleggen voordat je een begeleidingsstijl inlaadt.

Opzetten van een data bibliotheek

Het is een goed idee om je data-opnamen duidelijk te etiketteren zodat je ze makkelijk weer terug kunt vinden.

De meest eenvoudige manier om dit te doen is aan de hand van de bandteller. Zet de teller altijd op de nulstand bij het begin van de band en noteer het tellergetal bij het begin van elk stuk met muziek-data.

Audio-etikettering is een andere methode.
Zet de AUDIO/DATA schakelaar ❼ op AUDIO en de microfoonschakelaar ⓬ op ON. Druk op de opnametoets ❺ van de recorder en spreek de titel in de microfoon ⓭. Schakel dan snel terug naar DATA, schakel de microfoon uit en bewaar de gegevens op de normale manier op je cassette.

Als je dan een stuk muziek zoekt dat je op deze manier gemarkeerd hebt dan hoef je de cassette alleen maar af te spelen met de AUDIO/DATA schakelaar ❼ op de stand AUDIO totdat je de gewenste titel hoort. Daarna schakel je terug naar DATA en je kun de betreffende gegevens op de normale manier laden.

Het kan zijn dat je een klein verschil merkt bij het laden van begeleidingsstijlen en van Promode accoordenschema's vanaf data-cassettes die geleverd worden bij additionele PMC Music Datapacks (verkrijgbaar bij je handelaar). Het enige verschil bij het laden van deze en bij je eigen muziek-data is, dat behalve de bloknummers ook een ander getal verschijnt (gewoonlijk 0 als je gegevens laadt), links naast het bloknummer.

Dit extra nummer indentificeert elk stuk data-gegevens op de band. Het heeft geen invloed op de wijze van laden. Door op dit cijfer te letten kun je je er van overtuigen dat je de gewenste muziek-data laadt.

Je kunt ook je eigen muziek op deze manier etiketteren. Het is ideaal als je kostbare muziek-data verspreid hebt over diverse cassettes en als je ze samen wilt groeperen om een "master" datacassette van je muziek te maken.Op deze manier kun je een genummerde bibliotheek aanleggen van je muziek-data.

Als je dat wilt doen moet je dat beslissen voordat je je PMC aan zet.

1. Druk op de TAPE toets ⓴ en houd die ingedrukt, terwijl je de SYNTH ON/OFF schakelaar ❶ op ON zet. Alle functies van je PMC werken op precies de zelfde manier, met uitzondering van de SAVE DATA (= bewaar data) functie.

2. Laad de muziek-data van de cassette (of speel en componeer op de normale manier met je PMC) in het PMC geheugen. Als je een master-cassette creëert, plaats je master-cassette dan in de recorder en zorg er voor dat de band opgespoeld is naar de plaats waar je de data opgeslagen wilt hebben.

3. Volg de aanwijzingen van de SID om je gegevens op de normale manier op te slaan.
   Nadat CONFIRM (= bevestigen) verschijnt en je op (YES) ㉛ gedrukt hebt verschijnt het cijfer 0 (of het laatst gebruikte nummer) op het digitale gedeelte van het display.

4. Kies het cijfer dat je nodig hebt om je data te identificeren door op de (UP) ㉕ of (DOWN) ㉖ toets te drukken. Je kunt op deze manier maximaal 20 stukken data etiketteren (0 t/m 19).

5. Druk op de RECORD toets ❺ (= opnametoets) van de recorder en op de ENTER ㉑ toets om te beginnen met het opslaan van je data op de cassette. Na enkele seconden verschijnt het door jou gekozen getal, knipperend, naast het bloknummer. Het bloknummer telt dan af en verdwijnt, samen met het knipperende etiketnummer als alles op de cassette is vastgelegd.

6. Verifieer je opname nu op de gebruikelijke manier.

7. Verwijder de master-cassette uit de recorder en herhaal de stappen 2 t/m 7 tot al de verspreide stukken zijn samengebracht op je master-cassette.

N.B.: Vergeet niet de nummers met bijbehorende titels op het omslagkaartje in het cassettedoosje te noteren. Gemakshalve kun je dan ook nog eens bij elk stuk de titels op de band inspreken.

10 MAKEN VAN AUDIO-OPNAMEN

De recorder in je PMC kan ook gebruikt worden voor het maken van audio-opnamen van muziek (of stem) die je gecreëerd hebt. De muziek wordt opgenomen met "spatial stereo" effect (ruimtelijke stereo) en de opnamesterkteregeling werkt automatisch (ALC). Om een optimale audio-opname van je uiteindelijke mix te maken verdient het aanbeveling het cassettedeck van het audiosysteem te gebruiken.

Verandering van stemmen, volumes, tempo, etc die je tijdens het afspelen inbrengt met behulp van de toetsen op het besturingspaneel (zie Sectie 5) kunnen ook in audiovorm opgenomen worden. Je kunt dus je eigen opwindende mixen en arrangementen creëren tijdens het maken van je opname. Oefen wat met verschillende arrangementen, stemveranderingen, etc. en noteer die voordat je begint met opnemen en voer ze daarna uit terwijl de opname gemaakt wordt.

N.B.: Normale cassettes van ferro-kwaliteit geven de beste resultaten.

Heb je de notities voor je muziek en je arrangementen klaar?

1. Plaats een cassette in de recorder en spoel de band naar de plaats waar je de audio-opname wilt laten beginnen, gebruikmakend van de versneld vooruit- ❸ of terugspoeltoets ❹ van de recorder.

2. Zet de AUDIO/DATA schakelaar ❼ op AUDIO.

3. Druk op de opnametoets ❺ van de recorder en druk vervolgens op de STOP/START toets ⓴ om het afspelen van je muziek te laten beginnen.

Volg de aanwijzingen in onderstaande SID:



Je kunt zelfs je eigen stem (of een ander instrument) tegelijk met de muziek opnemen met behulp van de ingebouwde microfoon ⓭ (opgenomen in dubbel mono) of met behulp van een externe stereo microfoon, die je aansluit op de microfooningang ⓫. Zet de microfoonschakelaar ⓬ op ON voordat je gaat opnemen en meezingt of speelt op een ander instrument.

Als je stem opneemt met achtergrondmuziek dan wordt het opnameniveau van de muziek in relatie tot de kracht van je stem geregeld. Je moet vrij dicht bij de microfoon zingen maar daarmnee zul je eerst wat moeten experimenteren, afhankelijk van je stem of zangniveau om een goede balans te vinden tussen je stem en het volume van de muziek.

BELANGRIJK: je kunt beluisteren wat je aan het opnemen bent via de bijgeleverde oortelefoons (aanbevolen) of via een geluidsinstallatie als je de PMC daar op aansluit (zie Sectie 1) Als je het opnameproces beluistert via je geluidsinstallatie met de microfoonschakelaar ⓬ op de ON stand dan moet je erg goed oppassen dat het geluid niet gaat "rondzingen". Je krijgt dan een voortdurend brullend geluid. Dit wordt veroorzaakt doordat de microfoon het geluid van de luidsprekers opvangt. Het kan schade berokkenen aan je systeem als je het niet direct laat ophouden. Hiertoe moet je het volume van je audioversterker of de volumeregelaar ❻ van je PMC onmiddellijk lager zetten. Probeer dan ook je microfoon anders op te stellen zodat hij niet zoveel geluid van de luidsprekers opvangt.

Het spreekt vanzelf, dat je betere opnamen krijgt van de muziek die je met je PMC creëert als je de cassetterecorder van je audiosysteem gebruikt. Die heeft waarschijnlijk ruisonderdrukking, met de hand instelbare opnamesterkteregeling en zal zich ook lenen voor het gebruik van Chroomdioxyde of Metal cassettes. Bij de meeste moderne stereosystemen hoef je de PMC alleen maar aan te sluiten zoals beschreven werd in Sectie 1. Daarna moet je de selectieschakelaar van de versterker gebruiken om de muziek vast te leggen op de cassetterecorder van je audiosysteem. Je moet er dan wel voor zorgen dat de volumeregelaar van je PMC ❻ niet te hoog staat en verder moet je natuurlijk het juiste opnameniveau op je cassetterecorder instellen.

A TECHNISCHE GEGEVENS

Synthesizer

MS1823, speciale synthesizer chip (6 melodie- en 5 ritmesporen)
Type 6803 microprocessor/controller
32 Kbyte ROM
8 Kbyte RAM
Hoogste frequentie: 16KHz +/−3dB
Signaal/ruis verhouding: 50dB

Cassetterecorder gedeelte

AFSPELEN	Bandbreedte: 60Hz–10KHz +/−3dB
	Vervorming: 2%
	Signaal/ruis verhouding: 50dB
OPNEMEN	Bandbreedte: 60Hz – 8KHz +3dB – 8dB
	Vervorming: 5%
	Signaal/ruis verhouding: 39dB
	Data opslag- en laadsnelheid: 2KBaud

Regelaars en indicators

Synth AAN/UIT, Mode AUDIO/DATA, Volumeregelaar, Cassettetoetsen (Afspelen, Opnemen, versneld vooruit, Terugspoelen, Stop), Microfoon AAN/UIT, Membraantoetsenbord met 25 toetsen, Soft-touch rubberen toetsenbordpaneel met 31 toetsen, Speciaal LCD-display, Batterijindicatie, Bandteller.

Aansluitingen

Stereo-uitgang, 3,5 mm mini-steker, 100mW RMS in 32 Ohm.
Stereo-microfoon aansluiting, 3,5 mm mini-steker, Bandbreedte 20Hz – 10KHz. Nominale impedantie 600 Ohm, Gevoeligheid 60dB typisch. Netvoedingsaansluiting, 9V gelijkstroom, steker centrum negatief

Voeding

9V gelijkstroom, nominaal, 6 x 1,5V LR6 Alkaline batterijen
Netvoedingsapparaat ACC01/02/03, 9 V 500mA gestabiliseerd, (nominaal continu)

Energieverbruik

Synthesizer: 250mA
Recorder: 70mA
Piekwaarde stroomverbruik: 800mA

Levensduur batterijen (met LR6, maat AA)

Synthesizer: 4,5 uur
Recorder (opname): 18 uur
Recorder (afspelen): 25 uur

Afmetingen (B x D x H)

220 mm x 190 mm x 40 mm

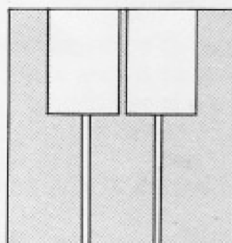
Gewicht

715 gram (exclusief batterijen)

Wijzigingen in de specificaties zijn voorbehouden.

B STANDAARD INSTELLING VAN DE BEGELEIDINGSSTIJLEN

	Standaardstemmen van het toetsenbord							
	MEL1	MEL	MEL2	ACC1	ACC2	ACC3	ACC4	BASS
Slowrock	26	68	72	2	7	2	2	14
Ballad	27	72	64	12	12	1	1	14
Swing	26	72	68	7	7	5	5	14
March	27	68	72	7	7	5	9	14
Country	26	15	72	8	15	1	15	14
Waltz	27	29	72	1	1	5	9	14
Disco	68	64	59	7	7	3	3	13
Funk	68	100	64	7	7	11	11	13
Rock 'n' Roll	44	26	73	10	10	2	2	13
Pop	59	72	64	11	11	7	7	13
Reggae	68	34	64	11	11	6	6	14
Latin	72	68	64	2	4	2	2	14
Africa	64	72	68					
Classical	58	5	75					
Reggae 2	64	30	72					



N.B.: Africa, Classical en Reggae 2 zijn te vinden op de bijgeleverde data-cassette.

Als je PMC100 in de directe nabijheid van sommige soorten audio en video apparatuur geïnstalleerd is, dan kan het voorkomen dat er storingen optreden, die veroorzaakt worden door de radiofrequenties.
Mocht vaststaan dat je PMC100 de storingen veroorzaakt plaats hem dan ergens anders of zet de betreffende elektronische apparatuur ergens anders neer.